O Mestre das Ilusões:

Se você é um jogador, e pretende jogar durante esta aventura, NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR! Saber dos mistérios que envolvem a trama da aventura, vai torná-la chata tanto para você quanto para seu mestre e seus amigos jogadores. É que nem ver um filme sabendo do final!

Introdução

A aventura épica que eu entitulei "*O Mestre das Ilusões*" é centrada em Sertan (o Mestre das Ilusões). Ela está dividida em 5 aventuras. Cada uma deve ser mestrada de forma criteirosa, ou toda a aventura estará arruinada. Em nenhuma parte da aventura, os personagens devem descobrir toda a verdade sobre Sertan (nem mesmo no final). O que realmente envolverá os personagens nesta aventura, será o mistério. Se você revelar toda a trama no início, eles não terão razão para jogar as outras aventuras. Ok. Vamos deixar a conversa de lado e começar logo com a ação!
Nota: a aventura se passa nas regiões ao redor da cidade estado de Nibenay. Se você quiser relocar a aventura para outro local, leia toda a aventura antes de modificá-la, pois você vai ter que estar preparado para fazer grandes mudanças em toda a trama!
Total de experiência: É recomendável jogar esta aventura com personagens novos. Todos os personagens devem estar no nível 3 no início da aventura (nível inicial para personagens nas campanhas de Dark Sun).
Classes de Personagens: Pelo menos, para jogar esta aventura, seria necessário que houvesse um Preservador entre os personagens dos jogadores. O mestre que ensina magia para este personagem deve estar vivo. Também, o grupo DEVE ter pelo menos um Psionicista. Este pode ser um dupla-classe ou Multi-classe, mas é extremamente recomendável que você não permita um dupla classe Preservador/Psionicista.
Acessórios Oficiais: além da caixa básica de Dark Sun, o Livro do Jogador, o Livro dos Mestres e o Livro dos Monstros, apenas o Livro de Artefatos (Book of Artifacts - não disponível em português) é recomendado para jogar esta aventura. Se você não possuir este livro, você pode inventar os poderes do Psichometron de Nerad (um artefato psiônico). Em adição, o Compenium de Monstros de Dark Sun: Terrores do Deserto (Monstrous Compendium: Terrors of Desert - também não disponível em português) será útil, pois traz os stats das Villichi.

Aventura 1) Quem Matou Lord Melkatiron?

Nota: Os personagens dos jogadores não devem estar juntos no início da aventura. Eles não podem se conhecer (não ainda). Cada um deles deve ter um mestre com o qual treinou, ou ser o mestre de algum pupilo.
*No início da aventura, os mestres dos personagens recebem uma mensagem: Lord Melkatiron irá fazer uma reunião com seus velhos amigos. Todos os mestres dos personagens conhecem muito bem Lord Melkatiron. Alguns se lembrarão dele como velhos amigos de aventuras, outros apenas como um verdadeiro amigo.
*Os mestres certamente atenderão a este chamado, e eles irão levar seus pupilos, para ver se eles aprendem algo com o vasto conhecimento do velho sábio.
*Lord Melkatiron mora em Nibenay, portanto não ponha os personagens muito longe desta cidade estado, ou você vai gastar muito tempo com longas viajens.
*Quando os personagens chegarem na cidade do Rei das Sombras, os mestres se dirigem a casa de Lord Melkatiron. Eles serão recepcionados por um servo, e então dirigidos a uma grande e muito bonita sala de jantar (Lord Melkatiron é um nobre respeitado, mesmo aos olhos de Nibenay).
*No meio de uma discussão muito animada, Lord Melkatiron fica de pé, e se pronuncia para todos ao redor da mesa: "*Bem caríssimos, eu os convoquei para esta reunião, porque eu tenho algo de especial que eu gostaria de discutir com vocês. É sobre uma pesquisa que*

iniciei a poucos dias atrás..." e então, Lord Melkatiron é interrompido por uma forte lufada de vento que entra pela janela, apagando todas as velas. Tudo está escuro, e então todos ouvem um grito alto. É a voz de Lord Melkatiron. Então as luzes se acendem de novo, e quando todo mundo consegue enchergar novamente, Lord Melkatiron está morto, com uma adaga estocada profundamente em suas costas. Os guardas na sala não deixarão ninguém sair do aposento, até que se descubra o culpado. Os PdMs presentes serão:
Todos os mestres e pupilos necessários;
Nerlan, filho de Lord Melkatiron;
Os guardas (pelo menos o mesmo número da quantidade de personagens jogadores);
O mordomo de Melkatiron: Kentrek.
*Então, se os PCs querem sair desta vivos, é melhor que eles descubram quem foi o culpado.
*A primeira pista é a adaga estocada nas costas do Lord. É uma linda adaga, incrustada com uma preciosa safira. A safira é do mesmo formato da jóia que Nerlan carrega em um colar. Se acusado, Nerlan vai se defender, e dizer que isto não é prova de nada. Se os PCs acusarem Nerlan agora, ele vai tomar mais precauções para vê-los jogador na Arena de Nibenay (porque foi ele quem matou Lord Melkatiron - você vai entender porque mais abaixo).
***Segunda pista:** investigando o quarto de Nerlan, os PCs acharão a única janela aberta na casa toda. Perto da janela, caído, está um saco com ingredientes mágicos, que contém carvão e pêlo de morcego. Os ingredientes para a magia de Escuridão (magia arcana de círculo 2). As janelas da sala de jantar estavam fechadas. Não havia como entrar vento na sala. O saco onde estão os ingredientes, está bordado com um "S".
***Terceira pista:** abrindo as gavetas da escrivaninha de Nerlan, eles acharão uma nota, contratando Shanden, o ilusionista, para um "Show particular" exatamente no dia de hoje.
*Existem informações adicionais que os personagens podem descobrir:
No quarto de Melkatiron, eles acharão o diário do velho sábio. As últimas anotações do diário, dizem mais ou menos: "*Nerlan tem estado irritado nestes dias. Eu nem consigo imaginar o que está acontecendo com meu, e nem tenho tempo para descobrir. Tenho que me concentrar nestes estudos. Eu gostaria que ele pudesse resolver este problema sozinho. Pelo menos até que eu acabe esta pesquisa de importância primária!*"
O mordomo Kentrek foi um amigo leal e verdadeiro para seu mestre, e sabe sobre muitas coisas sobre a família do Lord. Ele sabe que Melkatiron tinha outro filho, quase da mesma idade de Nerlan, apenas dois anos mais velho. Este filho era chamado Sertan. Os dois nunca se gostaram muito. Um certo dia, enquanto bigavam, foram surpreendidos por Melkatiron. Nerlan persuadiu o pai, a acreditar que Sertan queria matá-lo. O velho sábio, acreditando nas palavras de seu filho mais jovem, expulsou o outro de casa. Sertan não pronunciou uma palavra, e pela manhã do outro dia, já não estava mais em seu quarto. A mãe dos dois não viveu o suficiente para vê-los crescer além dos 3 anos de idade. Então, nenhum dos dois se lembra muito dela. Isso é tudo o que o mordomo sabe.
*A casa possui um subterrâneo. É nesse subterrâneo (atrás de uma passagem secreta) que se encontra o laboratório de Melkatian. Existem algumas páginas escritas por ele mesmo. As páginas contém informações sobre a pesquisa que Melkatiron mencionou anteriormente na sala de jantar, enquanto ele estava vivo, e em seu diário. A pesquisa menciona as Jóias dos Dragões. Sim. Jóias dos Dragões. Uma delas era uma safira. Existe uma safira próxima às anotações. Uma safira enorme. Tão grande que uma mão adulta não consegue se fechar ao redor dela. Ela tem uma forma oval com uns 25 cm de comprimento. Exsite magia poderosa nesta gema, mas nem mesmo um Identificar ou Detectar Magia funcionam com a gema, revelando que ela é apenas uma gema comum. Os personagens precisam possuir esta gema em cada parte desta campanha, ou eles estarão em sérios apuros. Entretanto, se eles exporem ela muito, obviamente alguém vai tentar roubá-la. Afinal eles estão em Athas não em Toril. Junto com a jóia, está um mapa para alguma localização ao sul. Existe um X marcado no meio de uma área de deserto arenoso.
***Encontro Final nesta aventura:** antes de mestrar esta parte, os personagens DEVEM possuir a safira que está no laboratório do Lord.

Inicie este encontro, a qualquer momento que os personagens acusarem Nerlan e possuírem provas de que ele é o assassino. Então leia o trecho abaixo:
"*Nerlan não parece surpreso com suas acusações. Ele olha para você e fala: - Bem... parece que alguém percebeu, afinal! E agora? Será que você sobrevive tempo o suficiente para me prender? De repente, Nerlan se transforma em uma criatura magra, reptiliana, com uma longa cauda que possui um ferrão na ponta, garras afiadas e longas asas. Sua cor é negra, bem como suas intenções. A criatura se vira para vocês e ataca!*"
Caso você não tenha percebido, a criatura é um Baatezu - Abishai Negro. Claro, os personagens não possuem armas mágicas para matar a criatura. Entretanto, neste momento a safira começa a brilhar. Enquanto a safira brilhar, as armas dos personagens serão capazes de ferir a criatura, entretanto eles não recebem nenhum bônus para acerto ou dano.

Abishai Negro:
PV:25 **CA:**5 **TAC0:**17 **Dano:**1d4(garra)/1d4(garra)/1d4+1(cauda) **RM:**30%
Habilidades Especiais: veneno na cauda (salvamento contra veneno ou morre), Regenera 1 pv/rodada.
Habilidades Mágicas Naturais: Alterar-se, Comando, Produzir Fogo, Pirotécnicas, Assustar (qualquer poder pode ser usado a vontade, apenas um por rodada).
Valor de Experiência: 21.500
(O Abishai Negro pode ser encontrado no Livro dos Monstros, lançado pela Abril Jovem no Brasil)

Quando o Baatezu morrer, ele desaparece em uma núvem de odores vis. Todo mundo na sala assume uma atitude de expanto e contemplação, até que alguém se pronuncia (um dos mestres, assumindo que os personagens confiavam em algum deles durante as investigações e chegaram a mostrar o mapa para um deles): "-Bem, com certeza este demônio veio de algum lugar. Eu digo, mandado por alguém ou por alguma coisa. Eu acho que isso tinha algo a ver com o que o Lord iria nos contar no jantar. Talvez tenha algo a ver com o mapa e a safira que vocês acharam no laboratório de Lord Melkatiron. Irão vocês, meus pupilos, investigar esta ipótese?*"
Este é o final da primeira aventura. Se os personagens concordarem, então continue com a próxima aventura. Valor de experiência desta aventura: **40.500** xp, que você deve distribuir entre todos os personagens sobreviventes. Você pode adicionar mais pontos de experiência, conforme achar necessário.

Aventura 2) As Jóias dos Dragões.

Nota: para jogar esta aventura, os personagens precisam da safira que eles acham no laboratório de Lord Melkatiron e do mapa que eles acham no mesmo local.
*Agora os personagens estão seguindo o mapa. A localização do mapa mostra uma GRANDE montanha onde os personagens sabem que só existe um deserto. Isto é curioso, e os personagens estão indo até lá.

A viajem

*O primeiro encontro pode tomar forma em qualquer lugar que você quiser. Este é somente um encontro para dar aos personagens, a sensação de estar viajando pelo deserto Athansiano. No meio de algum deserto, ou planalto, os personagens encontram uma grande caravana, de alguns Skimmers de Areia (grandes vagões de carga propelidos pelos ventos do deserto athansiano). Esta caravana possui os seguintes PdMs:
1) Niran: negociante de couro. ela pode vender qualquer coisa feita com couro que você possa imaginar e precisar.
2) Tesdran: mercante de curiosidades. Ele pode mostrar os seguintes itens aos jogadores:
Espada de Turlel:
O que o item realmente é: espada longa de ferro +1.
O que ele diz que é: Esta espada foi usada por um dos capitães do exército de Nibenay.
O preço que ele cobra: 65 peças de ouro
Manto das Luas:
O que o item realmente é: um manto cinzento, normal.

O que ele diz que é: Este manto pertenceu a um mago muito poderoso, que fundou a Escola Arcana das Duas Luas, em uma era ancestral, quando a magia ainda era permitida. Este manto possui parte do poder do mago.
O preço que ele cobra: 30 peças de ouro
O Colar das Serpentes:
O que o item realmente é: um colar normal, feito de prata no formato de serpentes.
O que ele diz que é: Este colar está imbuído com uma poderosa força mística que impede que qualquer cobra se aproxime do usuário.
O preço que ele cobra: 10 peças de ouro.
Colar da Devoção Elemental:
O que o item realmente é: um colar mágico que imbui qualquer usuário de magia Divina com o poder lançar uma magia de 1º círculo a mais por dia.
O que ele diz que é: Este colar pertenceu a um grande druida, que viajou através de todos os planos elementais. Ele descobriu a Grande Verdade e se fundiu ao Cosmos.
O preço que ele cobra: 25 peças de ouro.
Botas Élficas:
O que o item realmente é: um par de botas normais, feitas de pele de leão.
O que ele diz que é: Estas botas pertenceram a um elfo que nunca parou de correr. Ela lhe dará a mesma velocidade do elfo.
O preço que ele cobra: 10 peças de ouro.
3) Eyrel: mercante de armas. Ela não possui armas de ferro.
4) Tunargan: um jann que vende tapeçarias. Até mesmo tapeçarias mágicas. Estas tapeçarias vem em pares e conectam dois locais. Tunargam pede 10 peças de ouro pelo par.
Quando você achar melhor, faça um bando de giths atacarem a caravana. Serão 20 giths contra os PCs e os guardas da caravana. que serão 15 guerreiros de nível 3. O combate deve ser balanceado desta forma: para cada PC que exceda o número de aliados a 20, existiram 2 giths a mais. Ex: Se os guardas+personagens somarem 22, então 24 giths atacarão. Mas lembre-se que o número mínimo de giths será 20.
*O segundo encontro acontece a qualquer momento que você queira. Os personagens irão encontrar um grupo de aventureiros que estarão viajando na mesma direção de os personagens jogadores. Os jogadores da minha campanha já haviam feito uma aventura prévia (cujos fatos são irrelevantes a esta aventura) onde eles encontraram estes PdMs.
Tunes (humano, justo, Guerreiro 8): Ele é o lider do grupo.
Jahna (humana, bondosa, Psionicista 8): Namorada de Tunes.
Lentar (elfo, honrado, Preservador 8): Ele era inconstante quando meus jogadores encontraram este grupo pela primeira vez. Agora ele é honrado, e poderia dar sua vida para salvar seus amigos.
Eles estão seguindo o mesmo caminho dos personagens, e eles possuem uma cópia exata do mapa que os personagens possuem! Eles foram contratados por Yanebin, um nobre mercante, para explorar a região e trazer um relatório do que se encontra na localidade. (Yanebin era Nibenay disfarçado, mas eles não sabem disso a razão para isso será explicada mais tarde).
*Agora é o momento para colocar quaisquer outros encontros aleatórios que você queira. Use seu talento de Mestre.
*Quando os personagens chegarem ao local marcado no mapa, não há NADA ali. E então a gema começa a brilhar, e uma montanha emerge da areia. A montanha possui construções em sua extensão, conforme mostrada na figura abaixo:
Nota: A figura da montanha você pode imprimir e mostrar para seus jogadores. A outra, que possui o mapa, é apenas para seus olhos. As referencias abaixo, aplicam-se ao mapa que você deve guardar consigo. O traço azul, simboliza um túnel escavado na montanha, que inicia na entrada mais inferior, no mapa colorido, mostrada como uma entrada negra.
1) A Safira do Dragão: Esta sala é feita de pura safira. Todas as paredes são feitas desta jóia, e há um grande ovo no centro da sala, feito deste cristal. O ovo está quebrado agora, mas se estivesse intacto, poderia conter 10 pessoas dentro dele facilmente. A torre ao lado da câmara possui uma escadaria que lidera para uma sala que não possui nada dentro.

2) A Ametista do Dragão: Esta sala é feita de ametsita, e é muito parecida com a sala anterior. Nesta sala também encontra-se um ovo, mas este está intacto, e aprisiona apenas uma pessoa: Nerlan! Há uma torre anexa a sala, que possui uma escadaria que leva a uma sala, onde no centro encontra-se uma ametista, do mesmo formato e tamanho da safira que os personagens possuem. A ametista flutua no centro da sala, protegida por um campo mágico, que desfere um choque de 3d10 em qualquer pessoa que tente tocar na ametista. Este campo de magia deve ser tratado como uma magia lançada por um mago de nível 20.
3) A Esmeralda do Dragão: Esta sala é feita de esmeralmda, e é parecida com as anteriores. Existe um ovo, que aprisiona uma linda senhora, que deve ter mais ou menos 30 anos. A escadaria da torre desta sala leva para uma sala onde encontra-se uma esmeralda, no mesmo formato da ametista e da safira, flutuando no centro da sala, protegida por um campo de energia. Este campo tem as mesmas características do campo que protege a ametista na localização 2.
4) O Topázio do Dragão: Esta sala é feita de topázio, e é parecisa com as anteriores. Existe um ovo aqui, mas ninguém está aprisionado. Caso alguém toque o ovo, será puxado para dentro dele e aprisionado. A escadaria da torre anexa a esta sala conduz a uma sala onde está um topázio, do mesmo formato que a esmeralda e as outras pedras. Esta pedra também está protegida por um campo de enrgia, igual aos outros. Existe uma sala anexa, com um grande símbolo mágico, que teleportará todos para a localização 5.
5) Poder do Dragão: Esta grande sala é onde Sertan está convocando alguma coisa no meio da sala. Ele começa a levitar, e então as sigílias, marcas e avisos gravadas ao redor do chão começam a brilhar com uma energia verde. Se alguém gritar, atirar uma flecha, uma magia ou qualquer coisa, ele vira para eles e fala: "*- Idiotas! Vocês não podem me deter! Eu vou possuir o poder do dragão e ninguém vai me impedir! Vocês não entendem! Athas está condenada!*" E então ele convoca 1d4+1 Abishais Negros para ajudá-lo. Ok, ok, eu vou dizer o segredo: Sertan é um Ilusionista E um Psionicista. Ele pode fazer suas ilusões se tornarem tão reais que ninguém saberá distinguir ilusão da verdade quando Sertan não quiser. Ele jogou agora, uma magia chamada Monstros Semi Sombrios (Magia Arcana de círculo 5) de acordo com o maior medo dos personagens: o baatezu que eles enfrentaram na casa de Melkatiron. Sertan não sabe contra o que os personagens estão lutando. Ele apenas joga a magia, e sabe que ela traz aquilo que as pessoas mais temem. Ele então jogará alguns Dardos Místicos ou Relâmpagos nos personagens
Nota: segundo o livro "Profanadores e Preservadores: Os magos de Athas" (Defilers and Preservers: The Wizards of Athas - sem versão em português) ilusionistas athansianos podem soltar magias de evocação. Leia o livro para maiores detalhes.
*Quando os personagens matarem todos os Abishai, uma enorme explosão de magia ocorre. Sertan não consegue concentrar-se perfeitamente por causa do som da batalha ao redor, e ele falha ao executar a magia que iniciou. Esta explosão de magia teleporta todos para fora do local.
Os personagens aparecerão no meio do deserto, com todo o equipamento deles, incluindo a safria. Antes de acordar no meio do deserto, eles tem um sonho em conjunto, onde Lord Melkation aparece para eles e fala: "- Isto não é um bom presságio. Aumentem suas habilidades com o poder da gema. A safira vai ajudá-los a lutar contra meu filho. Sertan pode ser derrotado. Por hora, descassem. Voltem para Nibenay. Eu tenho certeza de que um aliado muito epecial gostaria de falar a vocês.*"
*Os personagens estão no deserto ao redor da cidade de Nibenay. Serão apenas uma ou duas horas de caminhada até a cidade.
O que Lord Melkatiron falou não podia ser mais verdadeiro! Nibenay ele mesmo quer falar com os personagens! Quando chegarem em Nibenay, haverá um grupo de poderosas templárias pontras para enfatizar a vontade do Rei-Feiticeiro. Quando eles chegarem na presença do poderoso Rei das Sombras fale: "- Então queridos aventureiros, eu vejo que vocês estão em uma campanha para aniquilar Sertan. É verdade? Ah, é claro! Vocês possuem alguma honra em seus corações, e querem vingar a morte de Melkatiron. Bom. Então, eu vejo que nossos interesses são os mesmos. Eu tenho interesse na morte desta pessoa... um interesse particular. Então, se prometerem me ajudar matando-o, eu acho que*

posso deixar suas vidas se extenderem até uma idade senil. Então? O que acham de minha oferta?"
Bem... particularmente eu acho que eles não possuem muitas opções. Ou morrem ou servem a Nibenay. Esta é a típica jogada que eu adoro fazer. Se concordarem, continue: "*- Vocês concordam, então? Bem, eu acho que vocês não podem completar esta tarefa de mãos vazias. É melhor vocês se armarem com mais do que obsidiana e osso. Eu vou dar a cada um de vocês um pequeno tesouro. 10 peças de ouro para cada um de vocês. Eu também sei onde Sertan está escondido. Em uma ilha maldita, chamada a Ilha dos Ossos, no meio do Mar de Pó. Agora VÃO! E não apareçam em minha frente novamente sem a cabeça de Sertan em suas mãos!*"
Agora deixe os personagens decidirem o que fazer. Eles podem querer voltar até a caravana, e comprar algumas coisas do mercante Tesdran. Deixe-os ir. Este dinheiro é deles para gastar do modo que quiserem.
Este é o final da segunda aventura. Os personagens podem agora continuar na terceira aventura da série. Valor de experiência da aventura: 67.800 xp que devem ser distribuídos igualmente entre os personagens. Você pode oferecer mais experiência se achar necessário.

Aventura 3) A Cerca:

Nota: Os mestres dos personagens estão usando a casa de Melkatiron como base temporária para os PJs, por causa que Melkatiron não possuía mais filhos para clamar sua fortuna. O mordomo não tem nada contra, uma vez que ele conhece todos os mestres e vai serví-los bem como ele serviu Melkatiron por todos esses anos.
No início da aventura, os personagens estão saindo de Naggaramakam, a cidadela fortificada de Nibenay no centro da cidade. Eles agora podem contar aos mestres quem se juntou a eles. Eles também sabem, agora, onde Sertan está escondido, e eles podem ir lá se quiserem, mas seria uma atitude estúpida e precipitada confrontar o inimigo em seu lar sem nem mesmo ter uma idéia do que os aguarda. Neste momento, o mestre do preservador do grupo (outro preservador, é claro) produz uma bola de cristal que ele trazia dentro de seu manto. "- Com este item podemos ver as defesas da base de Sertan.*" diz ele "*Agora deixe-me ver...*" Depois de um momento de concentração, repentinamente os olhos do mestre se abrem. Eles estão totalmente brancos, e o mestre agora fala com uma voz abissal: "*- Ah, eu posso ver. As defesas de Sertan são mais poderosas do que eu imaginava! Ele possui uma Cerca Viva ao redor de sua torre de magia!*" Então o mestre volta ao normal: "*- Uma Cerca Viva! Eu pensava que elas eram apenas uma lenda, mas parece que as lendas ruins sempre sismam em se tornarem reais! A Cerca Viva é um demônio. Uma grande cerca de ossos, sustentada pela alma aprisionada de várias criaturas. Esta cerca é única, e somente existe na Ilha dos Ossos. Sertan está com certeza ocupando a torre que há muito pertenceu a um poderoso psionicista. Ele era uma pessoa muito inteligente, e até mesmo os Reis Feiticeiros temiam e desejavam seus conhecimentos. Então ele fez a Cerca Viva. A Cerca é o resultado da fusão da essência de um demônio e a energia viva de todos os aprendizes que estudavam com ele. Isto criou uma criatura quase indestrutível. Uma que pode transformar qualquer mente em uma pilha de pó! Nenhum dos Reis Feiticeiros quer testar seu poder contra tal criatura.*"
Neste momento, o mestre do psionicista fala: "*- Mas eu conheço algo que pode ajudar a vencer tal monstruosidade. Já ouviram falar do Psicometron de Nerad? O Psicomentron de Nerad é guardado pelas Villichi, que vivem em um monastério no meio das Montanhas Anelares. Elas não são muito amigáveis, principalmente com homens, mas eu acredito que se vocês conquistarem a amizade delas, elas emprestarão o Psicometron para vocês. Eu conheço a localização do monastério e posso levá-los lá, mas primeiro precisamos de alguns Kanks para a viajem.*"
*É um longo caminho até as montanhas ao redor de Tyr. Agora é sua chance de adicionar qualquer encontro que você quiser, usando sua criatividade de mestre. Quandos os personagens chegarem nas montanhas, o mestre psionicista vai guiá-los através das montanhas. Os PJs podem querer parar em Tyr antes de continuar pelas montanhas. É sua tarefa fazer os encontros na cidade de Tyr se você achar necessário e relevante.

*Quando os personagens chegarem no monastério, eles irão encontrar uma Villichi chamada Suhana, que espera pacientemente, encostada na porta, vendo eles se aproximarem:
"*- Então, A Grande Dama estava certa como sempre. Vocês vieram. O que querem aqui, viajantes? Não sabem que este é um monastério das Villichi?*"
Se os personagens revelarem suas intenções: "*- Vocês falam do Psicometron. Claro, ele esta sobre nossa guarda. Vocês dizem que precisam dele para destruir uma grande ameaça à Região de Tyr? Quem vocês pensam que são? Os Pacificadores? Porque vocês não voltam para suas casas e acham alguma coisa melhor para fazer do que me aborrecer?*"
Ela está prestes a fechar a porta na cara dos PJs. Somente se alguém for muito carismático (sucesso em cheque de Carisma com -2) ela vai continuar ouvindo eles.
->Se os PJs conseguirem convencer Suhana, ela vai deixá-los falar com a Alta Dama; ->Caso contrário, ela bate a porta na cara deles. Então, eles vão ter que roubar o Psicometron, ou tentar enfrentar a Cerca Viva sem ele.
Lembre-se que as Villichi são poderosas psionicistas.
Se tudo correr bem, e os PJs conseguirem uma audiência com a Alta Dama: "- Então, estas são as pessoas? Vocês sabem a respeito do Psicometron? Como? E digam claramente para que querem utilizá-lo!*"
A vez dos PJs responderem.
"*- Ah, claro. Vocês dizem que querem matar um mago muito poderoso que quer destruir toda Athas. Um nobre ideal, claro, mas vocês estão preparados para o confronto? Eu vou dar a vocês dois testes. Se vocês passarem, eu emprestarei o Psicometron a vocês por um tempo, mas lembrem-se: O Psicometron está sobre nossa guarda! Tão logo que derrotem este mago, nós iremos querê-lo de volta! E vocês não gostariam de conquistar a inimizade das Villichi, gostariam? Bem... O primeiro teste é o seguinte: o mais poderoso psionicista entre vocês deve enfrentar uma Villichi de mesmo poder. Passem neste teste e eu lhes revelarei o segundo. Concordam?*"
Em outras palavras, se houver apenas um psionicista de nivel 5, então ele vai se confrontar com uma Villichi de nível 5. O combate se passa no Plano Mental, nenhum contato físico é feito. Caso o psionicista do jogador vença, continue abaixo. Caso contrário, eles terão que arranjar outro meio de derrotar a Cerca Viva.
"*- Você passou no primeiro teste. O segundo é este: Você vai ter que nos trazer uma nova garota Villichi. Esta garota é chamada Vanessa. Ela é a filha de um poderoso mercante da casa Gazit de Tyr. Você terá que nos trazer esta garota. Consigam isso e conseguirão o Psicometron.*"
*Os personagens devem agora tentar trazer a garota de volta ao mosteiro. Sertan mandará seus monstros ilusórios e servos conjurados para tentar trazerem a garota. Quando os PJs conseguirem levar a garota ao monastério, a aventura acaba, e eles ganham o Psicometron de Nerad.
Esta aventura concede 62.600 pontos de experiência que devem ser distribuídos igualmente entre o grupo. Você pode conceder pontos adicionais se quiser.

Antenção! Nota para os Olhos do DM!

Hora de revelar a trama da aventura. Sertan não é maligno. Ele está tentando SALVAR Athas, e não destruir. Para isso, Sertan está tentando fechar o portal que se encontra na Ilha dos Ossos. O portal na ilha vai se abrir a qualquer dia, e deve vai surgir o irmão aprisionado de Nibenay: Guelarien! Guelarien foi aprisionado por Rajaat no passado, porque ele se rebelou contra o Criador da Magia sem esperar pela Traição de Borys. Rajaat então aprisionou-o na Escuridão, mas agora a magia está enfraquecendo, e o portal irá se abrir na Torre da Ilha dos Ossos, a menos que alguém renove o selo. Sertan sabe que ele pode fazer isso, reuinindo o poder das Jóias dos Dragões em seu próprio corpo, e então sacrificando-se. Mas para ativar o poder das gemas ele necessita de parentes próximos que por vontade própria dêem sua energia vital para ativar a transformação. Sertan conta com a ajuda de Nerlan, seu maior amigo e irmão (o mordomo foi morto a muito tempo, e substituído por um demônio a serviço de Nibebay. Melkatiron nunca desconfiou da troca, porque o mostro está protegido por magias de disfarce lançadas pelo próprio Nibenay. O demônio não ataca

em nenhum momento porque ele foi ordenado apenas para vigiar) e de Yulana, sua tia mais próxima. Entretanto, Yulana morreu na explosão de magia na Montanha das Jóias do Dragão. Agora Sertan tentou alcançar Vanessa, sua prima, para retomar o plano original, mas ele foi arruinado.
Última nota: O baatezu na primeira aventura ERA real. Ele foi conjurado por Nibenay para matar Melkatiron. Nibenay sabe que Sertan e Nerlan estão querendo renovar o selo do portal, então ele mandou um Abishai disfarçado como Nerlan para matar Melkatiron, porque ele sabia, através das informações passadas pelo mordomo, que Melkatiron iria ajudar seus filhos. Quando Sertan diz "*Athas está condenada!*" ele referese ao retorno de Guelarien. Sertan não está usando a Torre como sua base. Ele apenas vai lá de vez em quando para fazer pesquisas, pois está desenvolvendo uma magia para renovar o selo, usando a energia das Jóias já que seu plano inicial não pode mais acontecer. Ele não fica muito tempo na ilha, pois tem medo que as magias e poderes psiônicos que usa para se camuflar da Cerca Viva falhem.

Aventura 4) Os Misteriosos Tabletes de Pedra:

No início da aventura, um dos mestres vem aos PJs com dois tabletes de pedra com inscrições. Ele fala: "- Reviramos o laboratório de Melkatiron por muitas horas ontem e achamos isto. Dois tabletes de pedra, entretanto, ninguém conseguiu decifrar o que eles dizem. Então pensamos por um longo tempo, e nos lembramos de um velho amigo. Ele vive em Draj, e nos achamos que ele ainda deve estar vivo. Seu nome é Kurnagon, e ele sabe uma grande quantidade de coisas. Ele com certeza vai ajudá-los com isso. Nos tentamos ler os tabletes, e não conseguimos muita coisa. Mas eles falam sobre uma chave, e duas armas muito poderosas. Acreditamos que essas armas pode ajudá-los em sua busca.*"
*Este encontro não tem nada a ver com a trama. É um dos encontros que você pode ignorar ou substituir se você quiser. No caminho para Draj, os PJs encontram uma vila, e a vila pede ajuda deles. Os erdlus da vila estão sumindo, e ninguém sabe porque. Mas EU posso te contar porque você é o Mestre. É uma Minhoca do Deserto (Sink Worm, do Monstrous Compendium de Dark Sun. Você pode substituí-la por uma Minhoca Roxa modificada. A Minhoca Roxa se encontra no Livro dos Monstros publicado pela Editora Abril). Ela age a noite e come os erdlus da vila. Quando acabarem os erdlus, ela vai começar a comer as pessoas da vila! Trágico! Para evitar isso, os PJs devem ficar e descobrir por si sós. Caso eles consigam, o líder da vila entrega para eles um Trikal de ferro +2, ou qualquer outra arma que você queira dar a eles. Ele diz que conseguiu esta arma em uma de suas aventuras, mas a memória lhe falha quanto a localização das ruínas onde ele encontrou esta arma.
*Em Draj, eles devem ter alguns problemas e dificuldades para localizar Kurnagon, mas quando eles localizarem o velho sábio, ele será capaz de decifrar os tabletes de pedra:
"*- Ah, deixe-me ver isso! É uma raridade. Uma verdadeira raridade! Ah, deixe-me ler isso... humm... bem... interessante... impressionante!... supérfulo... ridiculo... lixo... ah, aqui está... ok. Eu li. Diz que quando duas espadas forem reunidas sa Sala Cósmica, elas vão ressussitar a Grande Espada Elemental! Eu ouvi uma lenda sobre esta espada a muito tempo atrás, e vou compartilhar este pequeno pedaço de minha sabedoria com vocês. Quando Uthgar veio para o mundo ensinar seus pupilos a usar magia elemental, sua arma era a impressionante Espada Elemental. Ela era fantástica, porque guardava nela, todo o poder dos 4 elementos em uma única lâmina! Quase nada na face de Athas poderia derrotá-lo. Nada, se não o tempo. Ele ficou velho, e iria morrer mais cedo ou mais tarde, e foi então que ele dividiu a Espada Elmenetal em duas, criando as Antípodas. As Antípodas possuíam o poder dos elementais opostos. Então, uma possui o poder da Água e do Fogo e a outra possui o poder da Terra e do Ar. Elas são lâmnias muito poderosas por si só, mas quando elas se unem na Espada Elemental, elas possuem o poder máximo dos elementos. Nenhum artefato em toda Athas é mais poderoso que a Espada Elemental. E estes tabletes contam a localização de tal espada! Ela encontra-se nas proximidades da cidade de Nibenay, do outro lado das montanhas a oeste da cidade, no meio da vastidão arenosa, próximo às areias negras. Lá, a entrada para a Sala Cósmica os espera!*"

*Então os PJs estão voltando para Nibenay. Pouco importa se eles irão direto pelo deserto, contornando as montanhas, ou se eles voltarão para a cidade para falar com seus mestres. Eles precisam chegar às vatidões arenosas além das montanhas que cercam a Floresta Crescente.
*Lá, na localização do mapa onde deveria estar a Sala Cósmica, existe agora um acampamento de uma tribo de giths! No meio do acampamento, os PJs podem ver as ruínas da Sala Cósmica! Eles vão ter que passar pelas giths para chegar até lá (há mais ou menos 100 giths aqui). Eles tem de arrumar um jeito de passar pela giths para continuar a aventura.
*A dungeon que se situa abaixo das ruinas, não é uma que eu irei descrever aqui. Você deve usar sua imaginação e criá-la por si só. Você deve ter em mente, a história de Uthgar, e que ele dividiu a Espada Elemental formando as Antípodas. Então, a masmorra abaixo do templo deveria ser catacumbas que guardam as tumbas dos heróis que empunharam as Antípodas. Talvez eles agora sejam Guerreiros Esqueletos (descritos no Livro dos Monstros). A Sala Cósmica ficará situada no final das catacumbas. Ela deve ser uma grande sala, com um aparato para encaixar duas espadas, e onde no meio deste aparato aparecerá a Espada Elemental. Quando eles formarem a espada e voltarem para Nibenay a aventura termina.
A aventura concede mais ou menos 120.500 pontos de experiência que devem ser distribuídos entre o grupo.

As Antípodas e a Espada Elemental:

As Antípodas são espadas bastardas +2, que possuem qualquer feitiço elemental e poderes relacionados aos elementos da Antípoda, usados a vontade do usuário, apenas limitado pelos pontos de magia da espada. Cada espada possui 100 pontos de magia, e gastam 1 ponto para uma magia de 1º círculo, 2 para uma de 2º círculo, e assim por diante.
A Espada Elmenetal é um montante +4, que possui QUALQUER poder que influencie os elementos (incluindo Bola de Fogo, Relâmpago, e todos os feitiços elementais). Ela possui 200 pontos de magia. Muito poderosa? Sim, ela realmente é, mas ela já perdeu grande parte do poder que possuía. As Antípodas não podem ficar na forma de Espada Elemental por mais de 4 semanas (dois meses athansianos, já que uma semana athansiana é 15 dias). Se depois deste período a espada não for levada a Sala Cósmica para ser separada nas Antípodas novamente, ela descarrega toda sua fúria elemental em uma poderosa explosão que desfere 6d100x100 em TUDO em uma área de 160 kilômetros de raio (320 kilômetros de diâmetro) e depois desaparece. Não há resistência contra este dano, nem mesmo Resistência Mágica pode salvar alguém. Um Rei-Feiticeiro pode ser morto desta maneira, mas você também matará toda a cidade estado junto!

Aventura 5) Ei, será que estávamos enganados?

*Ok, esta é a conclusão da campanha contra Sertan. No início desta aventura, todos os jogadores devem estar pelo menos no nível 12 ou mais. A aventura inicia quando os mestres falam que ele não vem como ajudar mais os PJs. Está tudo nas mãos deles agora.
*A viajem para a Ilha dos Ossos não deve ser pacífica. Eles devem encontrar Horrores do Pó (polvos gigantes que vivem abaixo do pó. O Horror do Pó é descrito no Monstrous Compendium de Dark Sun. Se você não tiver este livro, você pode substituí-lo por um Kraken do Livro dos Monstros. Seria relativamente fácil adaptar aquele monstro para substituir um Horror do Pó).
*Na ilha, o primeiro inimigo que irão enfrentar é a Cerca Viva:

A Cerca Viva:

FOR: 25
DES: 0 (ela não se move)
CON: 23
INT: 24
SAB: 24

CAR: 0
PV:285 DV:50 AC:-10 TAC0:-5 RM:80%
Nº At:2 Dano/Ataque:5d12x2
Habilidades Especiais: Assimilação: quando alguém é ferido por uma das garras da cerca, essa pessoa precisa fazer uma jogada de proteção contra transformação. Se a vítima salvar, nada acontece. Se a vítima não salvar, ela é assimilada, dando a cerca +1DV e +10 PFP. Obviamente a vitima morre no processo, agora eternamente fazendo parte de um demônio coletivo. Imunidade a armas com encantamento menor que +3, imunidade a todos os poderes psiônicos, exceto os telepáticos. Ela possui as imunidades básicas de um Baatezu normal.
Sumário Psiônico:
PFP:500 MTAC0:1 CAM:3 Def/At: todas/todos
Poderes: Todos os poderes psicomentábolicos e Telepáticos. Ela pode usar um poder E atacar ao mesmo tempo.
Valor de Experiência: 57.000
A Cerca Viva é extremamente vulnerável a Explosão Mental (Mind Blast). Quando este poder é usado contra ela, ela sofre 3d12 de dano por custo do poder, em vez de apenas 1d12. Nunca revele isso ao seu jogador, a não ser que ele use este poder durante 3 ataques seguidos. Enquanto que você não revela o fato ao personagem, role você o dano adicional por detrás de seu escudo, mas não robe! A Cerca por si só já é um inimigo impressionante.
*Após a Cerca Viva, existem dois Golens de Obsidiana (Golens de Obsidiana são apresentados no Monstrous Compendium de Dark Sun. Caso você não possua este livro, utilize os atributos de um Golen de Ferro, mas descreva-o como sendo um gigante feito de vidro negro. O Golen de Ferro é apresentado no Livro dos Monstros) guardando a entrada para a Torre dos Ossos. Diferente do nome, a Torre dos Ossos é na verdade construida de obsidiana.
*A Torre dos Ossos é para você criar. Eu fiz toda a aventura. Acho que você pode criar o mapa e os encontros dentro da torre. Mantenha em mente que Sertan quer destruir os PJs por cause que ele pensa que eles são aliados de Nibenay. Não porque eles são malignos. A torre deve estar cheia de paredes ilusórias e armadilhas, mas não monstros.
*No topo da torre encontra-se Sertan, tentando fechar o portal. Ele sabe que não vai ser fácil fazer isso, sem ter completado a transformação. Mas, de qualquer forma, ele vai tentar. Quando eles chegarem no topo da torre, eles vêem: "*Vocês vêem Sertan tentando abrir um portal. Vocês não estão a fim de saber que horrores ele está trazendo para Athas. Ao seu lado está Nerlan, que observa o ritual que seu irmão executa, em absoluto silêncio. Quando Nerlan percebe vocês, ele grita: - Sertan, irmão, veja! Eles vieram! - Malditos servos de Nibenay! Vocês nunca conseguirão nos impedir. Não quando eu estou tão próximo de completar a minha missão!*" E então, Sertan atira uma Bola de Fogo (magia arcana de 3º círculo) e Nerlan desembainha suas duas espadas.
A aventura então será decidida aqui. Quando Sertan chegar a 10 pontos de vida (quando ele estiver quase morrendo) ele fala:
"*- Não! Eu estava tão próximo de salvar Athas... não! Eu... eu... não posso... eu não vou ser derrotado... Então... eu sacrifico a mim mesmo! Sim! Para o bem de toda Athas! Eu me sacrifico..." Ele desembainha uma afiada adaga e perfura seu próprio peito com ela. Vocês são capazes de ver a alma dele deixar o corpo, e correr na direção do portal. O portal então se fecha, e uma poderosa explosão de energia acontece. Quando vocês conseguem ver novamente, não existe mais portal nenhum. Não há sinal de Nerlan o Sertan. Então... era verdade? Ele estava querendo salvar o mundo? Ou ele era um louco que queria salvar o mundo destruindo ele? Vocês nunca saberão... Até mesmo no final, Sertan foi realmente... O Mestre das Ilusões.*
A aventura acaba aqui. Os PJs não recebem nenhuma experiência por derrotar Nerlan ou Sertan porque eles eram bons rapazes. Então eles não ganham experiência. Conceda, entretanto, a experiência pela derrota dos Golens, da Cerca Viva, por ter sobrevivido às armailhas da torre e só. Se eles voltarem para Nibenay, eles não irão conseguir uma

audiência com Nibenay, e sim irão ser jogados na Arena. Os PJs pensam que fizeram uma boa coisa, mas apenas perderam dois poderosos aliados. Se Nerlan estiver vivo quando Sertan for derrotado, ele pode dizer a verdade para os PJs depende da sua vontade.

PdMs importantes desta Aventura:

Sertan:
Neutro, humano masculino, psico-ilusionista de nível 16/15. Cabelos negros, olhos azuis, ele tem 2 metros de altura, e 120 quilos. Ele tem 28 anos. FOR: 16 DES: 20 CON: 16 INT: 18 SAB: 19 CAR: 13 TAC0: 12 CA: 2 (Armadura de couro +1) MOV: 12 PV: 70 At: 1 Dano: 2d4+1 (espada larga de ferro)
Sumário Psiônico:
MTAC0: 8 CAM: 4 (-2 com Armadura Mental ativada) PFP: 107
Ciências: Mindlink, Probe, Mindflame, Domination, Mass Domination, Telekinesis, Energy Containment, Precognition.
Devoções: Conceal Thoughts, Covergence, Daydream, ESP, Identity Penetration, Invincible Foes, Invisibility, Life Detection, Mind Bar, Psychic Blade, Send Thoughts, Synaptic Static, Telempatic Projection, Truthear, Animate Object, Control Body, Danger Sense, Poison Sense, Biofeedback, Displacement.
Magia Preservadora: 5/5/5/5/5/2/1 Livro de magia: 1º Círculo: Dardos Místicos, Ler Magia, Detectar Magia, Identificar, Força Fantasma, Som Ilusório, Talento Ilusório, Proteção ao Mal, Susto, Escudo Arcano. 2º Círculo: Cegueira, Alterar-se, Surdez, Escuridão 4,5m, Detectar Invisibilidade, Levitação, Criação Fantasmagórica, Proteção a Paralisia, A Flecha Ácida de Melf. 3º Círculo: Bola de Fogo, Relâmpago, Piscar, Dissipar Magia, Escrita Ilusória, Invisibilidade 3m, A Sobra Arrepiante de Lorloveim, Montaria Fantasmagórica, Forma Ectoplasmática. 4º Círculo: Detectar Observação, Porta Dimensional, Medo, Terreno Ilusório, Tempestade Glacial, Monstros de Sombra, Invisibilidade Melhorada. 5º Círculo: Convocar Sombras, Monstros Sombrios, Neblina Mental, Modificar Aparência, Chicote Sombrio, Teleportação, Parede de Ossos. 6º Círculo: Véu, Comando Visual, Miragem Arcana, Ilusão Permanente. 7º Círculo: Invisibilidade em Massa, Teleportação Exata, Visão.
Nerlan:
Honrado, humano masculino, guerreiro de nivel 17. Cabelos negros, olhos verdes, ele tem 1,90 de altura, pesa 130 quilos. Ele tem 26 anos. FOR: 19 DES: 17 CON: 18 INT: 13 SAB: 12 CAR: 17 TAC0: 4 (-1 pela força e arma) CA: 0 (Armadura de Inix +2 - CA:3) MOV: 12 PV: 105 At: 7/2 (3 na primeira rodade, 4 na segunda) Dano: 1d8+6/1d8+6 (duas espadas longas +3)